

GRIGRILLE

2-10 joueurs / 20min

Materiel .

- ★ 20 images (grillées 12x12) recto-verso 15cmx15cm
- ★ 2 dés 12 faces (dont un avec des lettres de A à L)
- ★ Un cache dé
- ★ 10 pions (1 trésor et 9 pelles)
- ★ 40 cartes contrainte
- ★ 1 carnet de score

Regles .

Contexte

Fria del Cubielo, pirate solitaire, cache son trésor sur l'île de Pecadorillas. Perdue dans la banquise, elle reste piégée dans la glace. Pour sauver son trésor de l'oubli, elle décide d'indiquer son emplacement en gelant dans une position spécifique. Deux siècles plus tard, des explorateurs découvrent son corps gelé. En déchiffrant la carte, chacun espère être le premier à trouver le trésor ...



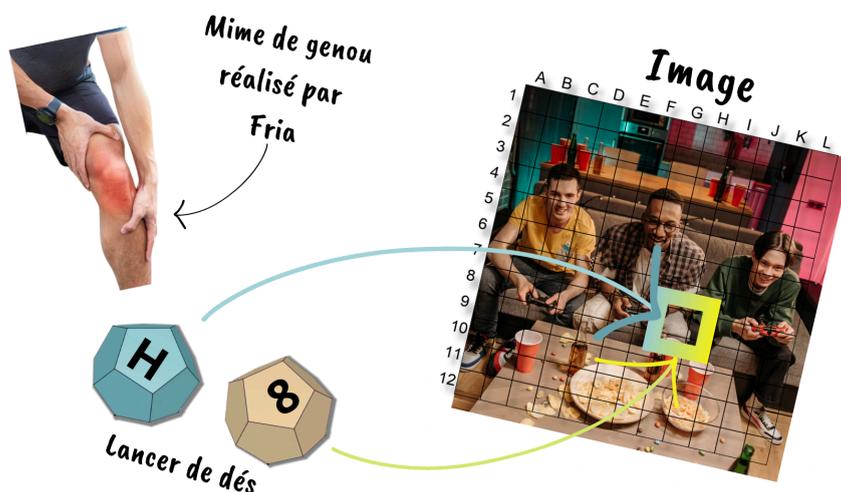
Fria



L'Île de Pecadorillas

Tirer et mimer

Un joueur prend le pion "trésor" et incarne **Fria**, les autres sont explorateurs. **Fria** tire une carte image et une carte contrainte (qu'il ne révèle pas aux autres), lance les dés, cachant le résultat indiquant une case aux autres. Elle fait deviner aux explorateurs en mimant. **Fria** se met en position de mime immobile (piégée dans la glace). **Fria** doit obéir à la section **Interdictions** et à la carte contrainte.



MODES DE JEU

+ Multi (3+ joueurs)



Les joueurs remplissent l'entête d'une feuille de score. Le joueur le plus frileux est désigné **Fria** et effectue **Tirer et mimer**. Les autres sont des explorateurs. Les explorateurs font une seule proposition en plaçant leurs pions sur la grille. Attention, premier arrivé, premier servi : 2 explorateurs ne peuvent pas faire la même proposition. Une fois tous les pions posés, les dés sont révélés, **Fria** pose son pion "trésor" sur la case et les explorateurs récoltent leur coups de pelle (voir **Calculer les coups de pelle**). **Fria** récolte autant de coups de pelle que l'explorateur le plus éloigné. **Attention** si un explorateur, lui et **Fria** voient leurs scores retomber à 0 ! L'explorateur à gauche de **Fria** devient **Fria** et un autre tour commence.

Après X tours, le joueur avec le moins de coups de pelles remporte la partie.



+ Duo (2 joueurs)

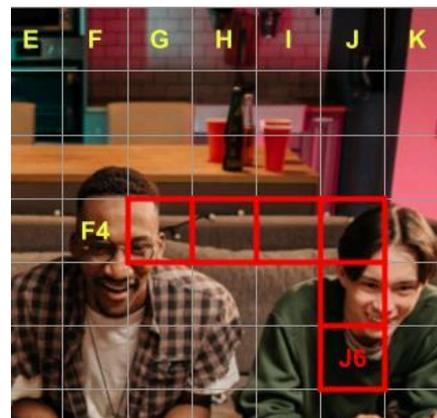
À 2 joueurs, l'un est **Fria** et effectue **Tirer et mimer** ; L'autre est explorateur et fait une proposition en plaçant son pion sur la grille. Les dés sont révélés et l'équipe récolte ses coups de pelle (voir **Calculer les coups de pelle**). L'objectif du duo est de deviner le plus de trésors sans dépasser 25 coup de pelle **en cumulé**. Les coups de pelle accumulés retombent à 0 en cas de tout pile (pion exactement sur le trésor) ! À titre d'indications :

- 0 image : désolé de vous le dire, mais vous êtes nuls ...
- 1 image : vous avez sauvé l'honneur de justesse.
- 2 - 5 images : ça commence à jouer !
- 6 - 10 images : vous devriez vous inscrire à des compétitions.
- Toutes les images : sans tricher ? avec des mimes bien immobiles ? Alors BRAVO !

Calculer les coups de pelle

La distance entre 2 cases correspond au plus court chemin entre ces 2 cases (pas de déplacement en diagonale). Cette distance est exprimée en coups de pelle.

Sur cet exemple, de F4 à J6, la distance est de 6.



Interdictions

Lors du mime, il est interdit de

- parler.
- pointer du doigt (sinon c'est trop facile).
- mimer directement le numéro de la case.
- mimer la localisation de la case (en haut à gauche par exemple).

Cartes contrainte

Les cartes contraintes sont là pour complexifier le mime. En plus des **Interdictions**, **Fria** doit respecter la carte tirée. Après utilisation, la carte est remise sous le paquet.